Дзяржаўная ўстанова адукацыі

 “Сэрядняя школа № 2 г. Ельска”

ДЫДАКТЫЧНЫЯ ГУЛЬНІ І ГУЛЬНЯВЫЯ ЗАДАННІ Ў 1 КЛАСЕ ДЛЯ ПАСПЯХОВАГА НАВУЧАННЯ ГРАМАЦЕ

Сугак Кацярына Васільеўна

настаўнік пачатковых класаў

2021г

Зрабіць навучанне дзяцей грамаце цікавым і радасным- запаветная мара кожнага настаўніка. Ад поспехаў малых непаседаў залежаць магчымасці іх дальнейшага навучання, а значыць і іх лёс.

Роля займальнасці як яркага, эмацыянальнага сродку ў актывізацыі навучальнага працэсу неаднаразова падкрэслівалася айчыннымі і замежнымі вучонымі. Займальнасцьабуджае цікаўнасць, цікаўнасць пераходзіць у дапытлівасць і абуджае інтарэс да прадмета, што ў сваю чаргу нараджае патрэбнасць у глыбокім авалоданні ведамі і вядзе да раскрыцця і развіцця патэнцыянальных задаткаў і здольнасцяў.

Перада мною ўстала праблема: як падбіраць і праводзіць дыдактычныя гульні, каб яны садзейнічалі павышэнню цікавасці да беларускай мовы.

Сваю работу прысвяціла даследаванню ўплыву дыдактычнай гульні на павышэнне цікавасці да такога вучэбнага прадмета як беларуская мова. Я хачу падзяліццазнаходкамі, якія ўжо неаднаразова выкарыстоўваліся для работы з дзецьмі. Вучням такія віды заданняў вельмі падабаюцца, і якасць засвойвання таго ці іншага матэрыялу значна ўзрастае.

**Актуальнасць**

Лічу, што ў цяперашні час гэтая праблема актуальная, так як аднатыпнасць і шаблоннасць урокаў зніжаюць цікавасць да навучання, робяць навучальны працэс сумным і бесперспектыўным. Аўжо ў пачатковай школе такое правядзенне ўрокаў наогул недапушчальна. Асабліва ў беларускамоўнай школе, дзе ўсе прадметы выкладаюцца на беларускай мове.Таму адной з важных задач, якую я для сябе паставіла - развіць у вучняў цікавасць да гэтага прадмета, зрабіць яго як мага больш радасным і займальным. У гэтым і могуць дапамагчы дыдактычныя гульні, іх перыядычнае выкарыстанне на ўроках. Займальнасць умоўнага свету гульні робіць эмацыйна афарбаванай манатонную дзейнасць па запамінанні, паўторы, замацаванні або засваенні інфармацыі, а эмацыянальнасць гульнявога дзеяння актывізуе ўсе псіхічныя працэсы і функцыі дзіцяці. Другiм станоўчым бокам гульні з’яўляецца тое, што яна спрыяе выкарыстанню ведаў у новай сітуацыі, такім чынам засвоены вучнямі матэрыял праходзіць праз своеасаблівую практыку, уносіць разнастайнасць і цікавасць у навучальны працэс.

**Мэты і задачы педагагічнага вопыту**

Для развіцця і ўдасканалення пазнавальных, разумовых і творчых здольнасцяў дзяцей вельмі дзейсным метадам з'яўляецца дыдактычная гульня, якая можа выступаць як вядучая дзейнасць да старэйшай школы. Таму я вызначыла для сябе **мэту**: павысіць цікавасць да вывучэння беларускай мовы праз выкарыстанне дыдактычных гульняў.

Перад сабою я паставіла наступныя задачы:

1. прааналізаваць і класіфіцыраваць дыдактычныя гульні, іх уплыў на павышэнне цікавасці да беларускай мовы;
2. распрацаваць урокі з выкарыстаннем дыдактычных гульняў;

3 апрабіравацьдыдактычныя гульні на ўроках беларускай мовы ў 1 класе на практыцы з мэтай павышэння цікавасці да беларускай мовы.

**Навукова – метадычнае абгрунтаванне**

Сучаснае становiшча навучання малодшых школьнiкаў дыктуе неабходнасць пошуку новых шляхоў павышэння якасцi iх падрыхтоўкi,новых сродкаў i метадаў навучання. Як казаў В.А.Сухамлінскі “ Дзеці павінны жыць у свеце прыгажосці, гульні, казкі,музыкі, малюнка, фантазіі, творчасці. Гэты свет павінен акружаць дзіця і тады, калі мы хочам навучыць яго чытаць і пісаць. Так, ад таго, як будзе адчуваць сябе дзіця, падымаючыся на першую прыступку лесвіцы пазнання, што яно будзе перажываць, залежыць увесь яго далейшы шлях да ведаў. Проста страшна падумаць, што гэтая прыступка становіцца для многіх малышоў каменем спатыкнення.

Давайце ж падымацца, дарагія калегі, на гэтую прыступку так, каб кожны крок да ведаў быў гордым узлётам, а не стомленай хадой знясіленага падарожніка, знемагаючага пад цяжкай ношай за плячамі”

Галоўнае – гэта жаданне, зацікаўленасць, творчасць кожнага, хто працуе з малодшымі школьнікаміі прывівае любоў і цікавасць да ўрокаў роднай мовы.

Для вывучэння дадзенай тэмы я выкарыстала наступныя метады:

* аналіз метадычнай літаратуры;
* метад тэарэтычнага пошуку;
* педагагічнае назіранне (на працягу работы);
* аналіз праведзенай работы.

**Сутнасць вопыту**

З прыходам дзяцей у школу адбываецца рэзкая змена вядучых відаў дзейнасці: гульнявая змяняецца на вучэбную. Калі змена адбываецца рэзка, гэта адмоўна ўплывае на псіхіку дзіцяці.

Пераходнай формай ад гульні да вучобы з’ўляецца дыдактычная гульня, якая спалучае ў сабе навучанне з гульнявой формай яго арганізацыі. Менавіта яна дазваляе “ўбраць” мяжу паміжгульнёй і вучобай, зрабіць змену вядучых відаў дзейнасці не такой адчувальнай для дзіцяці.

Дыдактычныя гульні вельмі добра ўжываюцца з "сур'ёзным" вучэннем . Уключэнне ва ўрок дыдактычных гульняў і гульнявых момантаў робіць працэс навучання цікавым і займальным, стварае ў дзяцей бадзёры працоўны настрой, палягчае пераадоленне цяжкасцяў у засваенні навучальнага матэрыялу.

Я не лічу, што выкарыстанне гульнявых сітуацый на ўроку дае магчымасць навучэнцам авалодаць ведамі "лёгка і шчасліва", лёгкіх шляхоў у навуцы няма. Але лічу неабходным выкарыстоўваць усе магчымасці для таго, каб дзеці вучыліся з цікавасцю.

Выкарыстанне гульнi ў школе мае свае асаблiвасцi:

1) гульня не павiнна быць простым практыкаваннем з выкарыстаннем наглядных дапаможнiкаў;

2) гульня не павiнна выпадаць з агульных задач урока;

3) павiнны ўлiчвацца псiхафiзiялагiчныя асаблiвасцi дзяцей;

4) абавязкова павiнны падводзiцца вынiкi.

Выбар дыдактычнай гульнi абумоўлiваецца мэтамi, зместам, этапам урока. Так як i сам урок, гульнярэалiзуе пазнавальныя, выхаваўчыяiразвiццёвыязадачы.

Пры выбары гульнi неабходнакiравацца патрабаваннямi праграмы, г.зн. падбiраць такiя дыдактычныя гульнi, якiяб адпавядалiтэме i дапамагалiнастаўнiку ў рэалiзацыi задач урока.

Прааналізаваўшы метадычную літаратуру, я вылучыла наступныя структурныя кампаненты гульні: дыдактычная задача, змест, правілы, гульнявыя дзеянні.

Дыдактычная задача – гэта вучэбная мэта, іншымі словамі, тое, чаму я збіраюся навучыць дзяцей, выкарыстоўваючы тую ці іншую гульню.

Правілы – гэта патрабаванні да дзейнасці, узаемаадносін, паводзін дзяцей. Гэта палажэнні, якія дыктуюць, як дзейнічаць у гульні.

Гульнявыя дзеянні – гэта аперацыі, якія дзіця робіць у гульні. Менавіта гульнявыя дзеянні складаюць аснову гульні. Ёсць гульнявое дзеянне – ёсць гульня. Няма гульнявога дзеяння – знікае гульня, застаецца звычайнае дыдактычнае практыкаванне. Калі правілы дыктуюць дзіцяці, як дзейнічаць, то гульнявыя дзеянні дэманструюць, што рабіць.

Калі разглядаць структурныя кампаненты гульні з пункту гледжання цікавасці да іх з боку настаўніка і вучняў, то для настаўніка, вядома, важная дыдактычная задача (“Чаму я навучу дзяцей у гэтай гульні?”). Дзяцей цікавіць перш заўсё гульнявое дзеянне (“Што я буду рабіць у гэтай гульні?”)

Гульнявыя тэхналогіi на ўроках беларускай мовы могуць быць выкарыстаны на розных этапах урока. Любая гульня павінна садзейнічаць вырашэнню асноўнай вучэбнай задачы ўрока, напрыклад, замацаванню ведаў. Спачатку ўвага вучня на ўроку, як правіла, накіравана на гульнявое дзеянне, а затым у працэсе гульні незаўважна для сябе малодшы школьнiк уключаецца ў працэс вывучэння якога-небудзь матэрыялу. Цікавасць паступова пераключаецца на вучэбнае дзеянне. Настаўнiк уважна прадумаць паэтапнае размеркаванне гульняў і гульнявых момантаў на ўроку. У пачатку ўрока мэтагульні – арганізаваць і зацікавіць дзяцей, стымуляваць іх актыўнасць. У сярэдзіне ўрока дыдактычная гульня павінна вырашыць задачу засваення тэмы; у канцы ўрока гульня можа насіць пошукавы характар. Налюбым этапе ўрока гульня павінна адказваць наступным патрабаванням: быць цікавай, даступнай, уключаць розныя віды дзейнасці дзяцей [1, с. 34].

Выкарыстанне гульнявых тэхналогій на ўроках мовы дапамагае:

1) развiваць пазнавальную цікавасць да прадмета;

2) глыбока засвойваць матэрыял нават вучнямі, якiя дрэнна вучацца;

3) актывізаваць пазнавальную дзейнасць;

4) ствараць умовы для самавыяўлення асобы;

4) павышаць творчы патэнцыял вучняў;

5) разнастаiць вучэбную дзейнасць;

6) развіваць навыкi камунікацыі, пачуццё калектывізму.

Дыдактычныя гульні на ўроках навучання грамаце выкарыстоўваюцца не толькі для вырашэння амаль усіх дыдактычных задач, апрача таго, маюць своеасаблівую развіццёвую і выхаваўчую накіраванасць:

**Класіфікацыя дыдактычных гульняў у адпаведнасці з асноўнымі праграмнымі навыкамі.**

Дыдактычныя гульні ў 1 класе выкарыстоўваюцца на выпрацоўку наступных навыкаў:

• дзяленне слоў на склады, вызначэнне месца націску ў слове;

• выдзяленне і распазнаванне гукаў;

• запамінанне графічнага абрысу літар, суаднясенне гукаў з адпаведнымі літарамі;

• чытанне двухлітарных прамых адкрытых складоў (зліццяў);

• чытанне слоў і сказаў.

***Дзяленне слоў на склады, выдзяленне месца націску ў слове.***

Правільнае свядомае чытанне і беспамылковае пісьмо патрабуюць папярэдняга авалодання неабходнымі фанетычнымі і графічнымі ўменнямі і навыкамі. У гэты раздзел я ўключыла гульні, якія дапамагаюць вырашыць наступныя дыдактычныя задачы:

* фарміраванне ўменняў дзяліць словы на склады, вызначаць іх колькасць у слове;
* практыкаванне вучняў у падборы слоў з азначанай колькасцю складоў, складанне слоў з названых складоў, дабаўленні складоў да цэлага слова;
* фарміраванне навыкаў вызначэння і выдзялення націскнога складу;
* практыкаванне вучняў у падборы слоў з націскам на азначаным складзе.

Першай ступенькай правільнага, свядомага чытання, якім дзеці павінны авалодаць да канца перыяду навучання грамаце, з’яўляецца плаўнае складавое чытанне або чытанне па складах з выдзяленнем націскнога складу. Поспеху ў вызначэнні тэхнікі плаўнага складавога чытання садзейнічае спецыяльная падрыхтоўчая работа, якая пачынаецца загадзя, да таго, як дзеці прыступяць да самога чытання, да пераводу графічнай формы слова ў гукавую. Адным з напрамкаў гэтай падрыхтоўчай работы з’яўляюцца практыкаванні ў дзяленні слоў на склады, прагаворванне іх па складах, састаўленне слоў з асобна названых складоў. У выніку такіх практыкаванняў вучні асэнсоўваюць тое, што асноўная вымаўленчая адзінка мовы – склад.

Работа па фарміраванню названых уменняў пачынаецца на бязлітарнай ступені навучання грамаце. Для падтрымання цікавасці да вучобы патрабуецца шмат гульнявога матэрыялу (дадатак 1).

***Выдзяленне і распазнаванне гукаў.***

Найменшымі адзінкамі жывой мовы з’яўляюцца гукі. Таму адна з першых задач у перыяд навучання грамаце – дапамагчы дзецям авалодаць гукамі роднай мовы. Вельмі важна, каб дзіця ўмела ясна чуць, дакладна выдзяляць, выразна вымаўляць гукі. Без гэтага ўмення немагчыма правільна суадносіць гукі з адпаведнымі літарамі, пераводзіць літарную форму слова ў гукавую.

Работа па развіццю ў вучняў фанематычнага слыху, фарміравнню навыкаў склада-гукавога аналізу, якія забяспечваюць засваенне гукавай будовы мовы, пачынаецца на бязлітарнай ступені падрыхтоўчага этапу, калі дзеці ўпершыню знаёмяцца з такімі фанетычнымі з’явамі як гук, галосны гук, зычны гук.

Дзіцяці трэба не толькі чуць, пазнаваць і правільна вымаўляць гук, але і запамінаць адпаведную літару, асвойваць чытанне складоў і слоў з ёй.

Наступныя гульні будуць накіраваны на вырашэнне наступных дыдактычных задач:

- выдзяленне першага і апошняга гукаў у словах;

- вызначэнне месца азначанага гука ў слове (у пачатку, сярэдзіне, канцы);

- паслядоўнае пералічэнне ўсіх гукаў у слове;

- складанне слова з асобна названых гукаў;

- распазнаванне галосных і зычных гукаў;

- распазнаванне цвёрдых і мяккіх зычных гукаў;

- падбор слоў з канкрэтным гукам;

- выдзяленне прамых адкрытых складоў;

- распазнаванне такіх фанетычных адзінак як гук і прамы адкрыты склад;

Для вырашэння пералічаных дыдактычных задач можна выкарыстоўваць абсталяванне і гульнявыя сітуацы (дадатак 2).

***Запамінанне графічнага абрысу літар, суаднясенне гукаў з адпаведнымі літарамі***

Дзіцяці, якое ўпершыню прыходзіць у школу, цяжка авалодаць навыкам чытання, калі яно дрэнна запамінае графічны абрыс літар, не ўмее суадносіць гукі з адпаведнымі літарамі. У сувязі з гэтым трэба як мага больш якасна правесці работу, якая забяспечвае запамінанне вучнямі літар.

Лепш запомніць канфігурацыю літары дапамагаюць наступныя прыёмы:

* паэлементны аналіз графічнага абрысу літары (з якіх частак складаецца літара?);
* параўнанне канфігурацыі літары з канкрэтнымі прадметамі, пошукі падабенства (да чаго падобная літара? У якіх прадметах схавалася літара?);
* пошукі літары ў азбуцы (знайсці хатку, у якой жыве літара);
* выкладванне літары з лічыльных палачак, лепка з пластыліну, выдзіранне з аркуша паперы (гульнявое практыкаванне “Зрабіце літару”);
* друкаванне літары ў сшытку, блакноце з нелінеенай паперы;
* выкарыстанне “Азбукі ў малюнках” у якасці своеасаблівага даведніка, які дапамагае дзіцяці хутчэй суаднесці гук з літарай, успомніць гукавыя эквіваленты літар.

Яшчэ адзін шлях, які забяспечвае запамінанне вучнямі графічнага абрысу літар – рэгулярнае паўтарэнне вывучаных гукаў і літар. Дзіця, пачуўшы той ці іншы гук на ўроках граматы, неаднолькава адказвае на яго адпаведнымі мова-рухальнымі працэсамі і ясна ўяўляе сабе вобраз, літару, якая адпавядае гэтаму гуку мовы. Тое ж самае мы будзем мець і тады, калі пакажам яму літару: убачыўшы яе, дзіця зараз жа адкажа адпаведнай артыкуляцыяй і суаднясе гэты вобраз з пэўнай фанемай.

Каб дзіця добра і хутка засвойвала графічнае напісанне літар, трэба на кожным уроку пісьма і чытання паўтараць вывучаныя гукі і літары. А гэтаму садзейнічае выкарыстанне дыдактычных гульняў(дадатак 3).

***Чытанне двухлітарных прамых адкрытых складоў***

За прасцейшую адзінку чытання прымаюць не любы склад, а двухлітарны прамы адкрыты склад – зліццё зычнага з галосным. У букварны перыяд важнейшай задачай з’яўляецца навучанне дзяцей чытанню прамога адкрытага склада: авалодаўшы ўменнямі чытаць зліцці зычнага з галосным, вучні атрымліваюць інструмент для прачытвання любога склада. Праблема зліцця – найбольш цяжкая ў ходзе навучання чытанню.

Пры навучанні чытанню прамога адкрытага склада неабходна чаргаваць дыдактычныя прыёмы і гульні, таму што, асэнсаваўшы прынцып, пакладзены ў аснову падбору матэрыялу для чытання складоў, дзеці пачынаюць чытаць механічна, што прыводзіць да памылак па прычыне ўгадвання. Неабходна вучыць дзяцей уважліва ўглядацца ў літары склада, свядома зліваць зычны з галосным.

На падрыхтоўчым этапе трэба выкарыстоўваць шмат практыкаванняў, якія садзейнічаюць усведамленню дзецьмі зліцця цэласнага выяўленчага элемента. Да такіх практыкаванняў адносяцца састаўленне і чытанне складоў з літар разразной азбукі, чытанне друкаваных складоў, напісаных на дошцы, чытанне іх па падручніку, па складавой табліцы, чытанне ў працэсе дыдактычных гульняў (дадатак 4).

***Чытанне слоў і сказаў***

Тэхніка чытання паляпшаецца за кошт шматразовага чытання аднаго і таго ж тэксту. Гэта першы пункт гледжання работы з тэкстам як фактар удасканалення тэхнікі чытання. Але існуе і другі пункт гледжання. Ён сцвярджае процілеглае: неабходна прапаноўваць вучням для чытання кожны раз новы матэрыял.

Але без шматразовага чытання на першых ступенях навучання не абысціся. Яно неабходна для таго, каб вока вучня прывыкала да графічнага абрысу слоў і навучылася схопліваць іх адразу, за адно ўспрыманне.

Раней іншых дзеці пачынаюць прачытваць цалкам двухскладовыя з адных адкрытых складоў словы. Адбываецца гэта не таму, што ў такіх словах дзеці хутчэй зліваюць зычны з галосным, а таму, што вока хутчэй пазнае графічныя абрысы слоў, меней аб’ёмных і меней складаных па літарнаму саставу.

Пры выпрацоўцы тэхнікі чытання шматразовае чытанне матэрыялу ўрока ператвараецца з бясконцага і неасэнсаванага чытання “ланцужком” у захапляючы пошук адказаў на пытанні настаўніка. Падручніка для такога падыходу недастаткова.Галоўнае – перадаць матэрыял у розных кампазіцыйных рашэннях, пашыраючы слоўнікавы запас вучняў. Каб вырашыць гэтую задачу, выкарыстоўваюць розныя прыёмы: аналіз,састаўленне і чытанне слоў з разразной азбукі; напісанне друкаванымі літарамі слоў у сшытках і чытанне іх; чытанне матэрыялу, напісанага на дошцы; чытанне па складавой табліцы, чытанне ў працэсе дыдактычных гульняў (дадатак 5).

**Заключная частка**

Я выкарыстоўваю дыдактычныя гульні як сродак павышэння цікавасці да беларускай мовы і распрацоўваю канспекты ўрокаў з выкарыстаннем гульняў , цікавых, даступных, якія ўключаюць розныя віды дзейнасці дзяцей. Пераканалася, што зразнастайнасці розных відаў гульняў менавіта дыдактычныя гульні самым цесным чынам звязаны з вучэбна - выхаваўчым працэсам. Для дзяцеймалодшага школьнага ўзросту гульня мае выключнае значэнне: гульня для іх - вучоба, гульня для іх - праца, гульня для іх - сур'ёзная форма выхавання. Дыдактычныя гульні выкарыстоўваюцца ў якасці аднаго са спосабаў навучання розным вучэбным прадметам у пачатковай школе.

У працэсе гульні выхоўваюцца і маральныя якасці. Працуючы ў групе, дзіця вучыцца мець зносіны , г.зн. развіваюцца яго камунікатыўныя здольнасці , вучыцца дапамагаць аднакласнікам, што выхоўвае пачуццё таварыскасці, узаемадапамогі. Гульня станоўча ўплывае на фарміраванне і згуртаванне калектыву.

Гульня дазваляе выхоўваць жаданне і ўменне вучыцца, стварае такі эмацыянальны фон ўрока, які дапамагае дзецям лепш і глыбей засвоіць змест матэрыялу.

Калі выкарыстоўваць гульні на працягу ўсяго пачатковага навучання, несумненна, яны будуць спрыяць павышэнню цікавасці да беларускай мовы, і навучэнцы, пераходзячы ў сярэдняе звяно для далейшага навучання, будуць праяўляць большую цікавасць да дадзенага прадмета, будуць мець больш глыбокія веды ў гэтай галіне.

Абапіраючыся на свой вопыт, я магу адзначыць бясспрэчны факт, што выкарыстанне дыдактычных гульняў на ўроках беларускай мовы значна павышае якасць адукацыйнага працэсу, а галоўнае, эфектыўна ўплывае на пазнавальную матывацыю дзяцей, і тым самым павышае якасць адукацыі. Работу трэба пачынаць з 1 класа і працягваць яе ў 2, 3 і 4 класе.

 Спіс літаратуры

1. Гімпель, І. А. Азбука – спадарожніца твая: вучэбна – метадычны дапаможнік / І.А.Гімпель. – Мазыр: Белы вецер, 2000. – 124 с.
2. Леановіч, В.Л. Дыдактычны матэрыял па беларускай мове для 1 класа агульнаадукацыйных школ з беларускай мовай навучання: Дапаможнік для настаўнікаў./В.Л. Леановіч, А.Г. Тарасевіч – Мн.: ТАА “Асар”, 2000. – 96 с.
3. Максимук, Н. Н. Учеба и игра? Да! / Н.Н. Максимук // Пачатковая школа. – 2010. – № 7. – С. 52–54.
4. Солахаў, А.В. Займальна ад А да Я: Дапам. для настаўнікаў пачатковых класаў устаноў, якія забяспечваюць атрыманне агул. сярэд. адукацыі, з 12 – гадовым тэрмінам навучання/ А.В. Солахаў. – Мн.: Лексіс, 2004. – 262 с.
5. Солахаў, А.В. Займальны матэрыял па беларускай мове: Дапам. Для настаўнікаў устаноў, якія забяспечваюць атрыманне агул. сярэд. Адукацыі / А.В. Солахаў. – 2 – е выд., выпраўленае. – Мн.: Лексіс, 2007. – 176 с.
6. Старажынская,Н.С. Сябруем і гуляем разам./Н.С. Старажынская– Мн.: Нар. Асвета, 1994. – 80 с.
7. Сухомлинский, В.А. О воспитании / В.А. Сухомлинский. – Издание 5-е. – Москва: Политиздат, 1985. – 270 с.
8. Сыско, І.Г. Шляхі да роднаймовы: сучасныяпадыходы да выкладаннябеларускаймовы ў пачатковыхкласах / І.Г.Сыско. – 2-е выд.– Мазыр: Содействие, 2008. – 72 с.

**Дадатак 1**

**«Хто як размаўляе?»**

***Мэта: актывізацыя слоўніка дзяцей.***

 Ход гульні:дзеці гавораць, як падаюць голас розныя жывелы: мядзведзь рычыць, курыца квохча, жаба квакае і г.д. Адначасова педагог звяртае ўвагу на тое , што ўсе названыя словы – гэта назвы дзеянняў жывел. З гэтай мэтай выкарыстоўваюцца загадкі, у якіх даецца апісанне прадмета, пералічваюцца яго дзеянні.

Хто зяленымі вачамі

Грозна бліскае начамі?

Мае пухленькія лапкі,

Мае кіпцікі-царапкі?

Спінку пругка выгінае,

Страх на мышак наганяе? (Кот.)

**«Што надзенем ляльцы на прагулку?»**

***Мэта:****замацоўванне лексікі без нагляд­най   падказкі   па   тэме:   «Адзенне. Абутак».*

Ход гульні.Выхавацель называе некалькі відаў адзення і абутку і прапануе дзецям выбраць адзін адказ. Сутнасць гульні ў тым, што кожнае дзіця можа назваць тое слова, якое яно помніць.

**«Які твой голас?»**

***Мэта:***  *пашырэнне   і  замацоўванне пасіўны слоўнікавы запас па тэме: «Хатнія жывёлы».*

Ход гульні.Дзеці размяркоўваюць паміж сабой ролі хатніх жывёл. У адпаведнасці з роллю вымаўляюць гукаперайманні *(«мяў», «гаў», «му» і г. д.)*, пры гэтым кожны раз зазначаючы: «Я мяўкаю», «Я гаўкаю», «Я выю» і г. д.

**Дадатак 2**

“Пляскай з намі”

 Апісанне гульні. Называю словы, а дзеці пляскаюць у далоні толькі тады, калі чуюць у іх азначаны гук. Адзін з вучняў выконвае гэта заданне каля дошкі, павярнуўшыся тварам да класа. Калі ён памыляецца, клас паказвае яму, што памылка заўважана і гавораць хорам: “Пляскай з намі”.

“Не парві ланцужок”

Апісанне гульні.Называецца слова, вучань павінен падабраць сваё так, каб яно пачыналася з гука, якім заканчваецца слова, названае настаўнікам:

СОК – КНІГА – АЎТОБУС – СТОЛ – ЛІМОН - …

“Будзь уважлівы”

Апісанне гульні. Уразбіўку называюцца галосныя і зычныя гукі. Калі я вымаўляю галосны гук, дзеці хорам паўтараюць яго, калі чуюць зычны гук – падымаюць руку. Зрэдку можна падняць руку пры вымаўленні галоснага гука. Той з вучняў, хто паўтарае падманны рух настаўніка, дае фант, але працягвае ўдзельнічаць у гульні. Каб выкупіць фант, ён павінен назваць тры галосныя або зычныя гукі.

“Назаві пару”

Абсталяванне:мяч.

Апісанне гульні. Настаўнік называе ўразбіўку цвёрдыя і мяккія зычныя і кідае мяч вучням. Той, хто зловіць мяч, павінен назваць пару – адпаведны мяккі або цвёрды зычны і кінуць мяч назад настаўніку.

Варыянт. Настаўнік называе пары слоў з падобным гучаннем і просіць вызначыць, якімі гукамі яны розняцца: ДОМ – ДЫМ, РАК – МАК, РУКІ – РАКІ, ВОЗ – ВЁЗ і г.д.

**Дадатак 3**

 “Дапамажы Шапакляк”

Абсталяванне:старуха Шапакляк, набор картак з вывучанымі літарамі.

Апісанне гульні. На наборным палатне выстаўлены карткі літару розных становішчах: павернутыя набок, дагары нагамі, тыльным бокам. Гульнявая сітуацыя: “Старуха Шапакляк спяшалася ў школу і рассыпала літары. Трэба ёй дапамагчы.” Дзеці выходзяць да дошкі, ставяць картку правільна і называюць літару на ёй.

**«Хто першы назаве?»**

Апісанне гульні. На фланелёграфе  ў  радок размяшчаюцца відарысы герояў казкі. Выхавацель дамаўляецца з дзецьмі, адкуль яны будуць пачынаць лічыць відарысы *(злева направа ці наадварот)*. Затым некалькі разоў пляскае ў далоні.  Дзеці  лічаць  колькасць хлапкоў, знаходзяць відарыс, які стаіць на ўказаным месцы, і называюць яго, расказваюць аб ім невялічкі ўрывак з казкі. Выйграе тое дзіця, якое першым назвала відарыс.

“Літара заблукала”

Абсталяванне:карткі вывучаных літар.

Апісанне гульні. На наборным палатне выстаўляюцца карткі з літарамі, якія абазначаюць галосныя гукі, а сярод іх адна, якая абазначае зычны гук. Дзеці павінны вызначыць, якая літара “заблукала”.

“Не прамаргай”

Абсталяванне:карткі з аднолькавым друкаваным тэкстам.

Апісанне гульні. Кожны вучань, атрымаўшы картку, павінен падлічыць, колькі разоў у тэксце сустракаецца азначаная літара.

“Цягнік”

Абсталяванне:кардонавы цягнік, да вагончыкаў якога прымацаваны кішэні, карткіз абрысамі вывучаных літар.

Апісанне гульні.Трэба пасадзіць літары ў цягнік. Пасадка ажыццяўляецца такім чынам: у першым вагоне будуць ехаць літары, якія абазначаюць галосныя гукі, а ў другімтыя, што абазначаюць зычныя”.

**Дадатак 4**

“Дапоўні сябра”

Абсталяванне:складовыя карткі*.*

Апісанне.Выкліканы вучань дастае са скрынкі картку і чытае склад. Потым ён называе таварыша, які павінен яго дапоўніць – вымавіць склад з мяккім зычным, калі быў прачытаны склад з цвёрдым зычным (НА - НЯ) і наадварот (ПІ - ПЫ).

“Не блытай склады”

Абсталяванне:карткі са складамі.

Апісанне. На наборным палатне выстаўляюцца карткі са складамі або на дошцы пішуцца друкаваныя склады. Настаўнік называе склад і паказвае на яго ўказкай, дзеці чытаюць. Наўмысна і нечакана для іх настаўнік паказвае не той склад, які назваў. Вучні, не звяртаючы ўвагі на падманныя дзеянні настаўніка, чытаюць той склад, на які паказвае настаўнік.

**Дадатак 5**

“Дзень і ноч”

Абсталяванне:каса літар і складоў.

Апісанне.Вучань, выкліканы да дошкі, састаўляе слова. Па сігналу “Ноч!” дзеці заплюшчваюць вочы, настаўнік мяняе літару ў слове. Па сігналу “Дзень!” дзеці расплюшчваюць вочы і хорам чытаюць новае слова.

КАСА – РАСА – РОСЫ – КОСЫ – ВОСЫ – ВУСЫ - ;

ВУЖЫ - ВУШЫ – ДУШЫі г.д.

“Якога складу не хапае?”

Абсталяванне:малюнкі жывёл, птушак, раслін і іншае.

Апісанне. На дошцы размешчаны малюнкі. Пад імі са складовых картак састаўлены словы – назвы. У кожным слове адна складовая картка павёрнута тыльным бокам: КА – (РО) – ВА;ВА – РО - (НА);КА – (СА);МА - (ШЫ) – НА;ГРУ – (ША);ВА – ВЁР –(КА*).* Дзеці павінны вызначыць, якога складу не хапае, павярнуць картку вонкавым бокам і прачытаць слова.

“Якую галосную згубілі?”

Абсталяванне:каса літар.

Апісанне. На наборным палатне састаўлены словы, у кожным з іх прапушчана галосная. Дзеці павінны здагадацца, якая менавіта. Выкліканы вучань называе літару, падстаўляе адпаведную картку з касы і чытае слова.

РАБ . НА,ЗВ . НОЧАК,Б . РОЗА,П . РТАі г.д.

**Фрагмент урока №1**

Тэма: Галосны гук [і]. Літары І,і.

1. Актуалізацыя ведаў
* Як называюцца гукі, якія ўтвараюць склад? (Галосныя гукі.) Пакажыце губамі, як яны вымаўляюцца. А зараз пагуляем у гульню “Хто першы”

Клас падзелім на тры каманды (па радах). Першая каманда па майму сігналу называе 6—8 слоў з пачатковым гукам [а]; другая — столькі ж слоў з пачатковым гукам [у]; трэцяя — словы з гукамі [а], [у], якія знаходзяцца ў сярэдзіне ці на канцы слова.

Называюцца прыкладна такія словы:

I — арол, акунь, акула, алень, асёл, авечка, агрэст, ажыны, агурок, ананас, апельсін;

II — уюн, убор, узор, указка,унук, усмешка, ураджай;

III — бурак, булка, бульба, гусак, рука, ружа, ручай, кураня, журавель.

**Фрагмент урока №2**

Тэма:Гукі [м], [м']. Літары М,м.

Знаёмства з новай літарай.



Адгадайце, што за звер: Звер вядомы ён усім —
Зубы точыць, I старым, і дзецям:

У памосце дзверы Футра цёплае на ім,
зрабіць хоча? А завуць…( мядзведзем)

—Ахарактарызуйце гук [м]: галосны ці зычны, цвёрды ці мяккі, звонкі ці глухі. Намалюйце схему гука [м]. Цяпер пагуляем у гульню "Чуйныя вушкі". Я вымаўляю словы, а вучні, пачуўшы гук [м] ці [м'], пляскаюць у далоні.

Словы для выкарыстання: мука, страказа, морква, бурак, мандарыны, міска, талерка, музыка, скрыпка, гармонік, маска, каска, мак, піла, малаток, пэндзаль, малюнак, мастак, руль, матор.

**Фрагмент урока №3**

**Тэма: Гук[д]. Літары Д д**

**Абагульненне.**

- Які новы гук сёння вывучылі? Пакажыце адпаведную літару.

**Дыдактычная гульня "А ў нас на двары".** Вучні называюць усё,што бачаць настаронцы буквара, — "засяляюць" словы-назвы ў "хаткі”, г. зн. квадрацікі (дровы,дом, дах, дрэвы ля дома, драбіны, дуб,дрозд, дошкі, дарожка)

А што вы ведаеце пра гэту птушку?

Дразды - птушкі бадзёрыя, спрытныя,не асабліва міралюбівыя, часта адзін з адным сварацца. З самай раніцы і да позняга вечара знаходзяцца яны ў бесперапынным руху і толькі ўдзень некалькі супакойваюцца. Па зямлі дразды скачуць вельмі спрытна, вялікімі скачкамі, на манер сарокі. Заўважыўшы што-небудзь падазронае, яны адразу ж парывіста ўскідваюць дагары свой даволі доўгі хвост і распускаюць крылы. У той жа час яны выдаюць гукі, якіяслухаюць не толькі іншыя дразды, але і многіяіншыя птушкі.Убачыўшы ворага, асабліва ў час вываду птушанят, дразды адважна нападаюць на яго з жорсткім стракатанне і імкнуцца выгнаць парушальніка спакою за межы сваёй вобласці; калі ж адвага не дапамагае, то адводзяцьнепрыяцеля далей ад гнёздаў, прыкідваючыся слабымі, ледзь лётаюць .